我は統率者なり、我に従うべし。



# GAGE

ゲイジ

**PLAYING MANUAL**

■開発　M.N.M *Software*
■販売　ブラザー工業株式会社



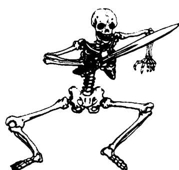
# はじめに

この度は、GAGEをお買い上げ頂き誠にありがとうございます。さて、GAGEは何度も繰り返し遊べる、ということを目指したゲームですので、何度も遊ばれている内にシミュレーションゲームとしての要素を多く含んでいることに気が付かれると思います。そうしたことに気付いた後、RPG的な遊び方から、シミュレーションゲーム的な遊び方をしていただければ、幸いに存じます。

私達はこのゲームをつくるのにあたって、主人公は超自分勝手なわがまま人間ということを追及した結果、いくばくかの善良な心を永遠に失ったような感じです。

それでは、皆様のたくさん持っていらっしゃる、やさしさと情けを捨てて、GAGEの世界へいらっしゃることを、スタッフ一同お待ちしております。

# GAME MANUAL CONTENTS



# ストーリー

音もなく人間を消滅させる魔法や物質を強制転送する魔法等を研究し創造したのだが、その危険な思想のため破門された若き魔術師がいた。
その後各地を流浪していたのだが、ある日人づてに大陸中央に巨大な塔を建て怪物を支配下に置き、世界を手中に治めんとしている魔王が現われたという話を聞いた。その塔に入り魔王に挑んだ者達は数多くいたが、再び戻ってきた者は未だ一人もいないという。
かくして野心と欲望を持つ若き魔術師は自己の力量を誇示すべく「魔王」の塔の門をくぐった。

# 遊び方

このゲームでは、プレイヤーは統率者となり、塔内迷宮の最上階に棲む魔王を倒すことが目的です。塔内迷宮には統率者の同士となり、冒険を手助けしてくれる仲間がいます。統率者は戦闘能力は皆無に等しいので、彼等の使い方により、この冒険は成功も失敗もありえるのです。
登場する仲間に感情移入することなく、統率者を生かすための駒くらいに考え利用することです。このゲームはそうしたパズルを解くような方法で攻略するのが最もよい方法です。
メンバーが1人死ねばその時点のGOLDの一割が減少します。このゲームは得たGOLDがスコアとなり登録されますから、上記とは矛盾しますが、余りキルフレンドを使用せず最初に得た仲間で塔内迷宮を探索し、ゲームをクリアしたほうが、スコアは高くなります。ただし、それぞれのキャラクターレベルを平均的に高くしていかねばならないため、上手なプレイをしなければゲームのクリアの見通しがたたないことでしょう。
キルフレンドを使用して仲間をとっかえひっかえしていけば、ゲームクリアは前述ほど難しくありませんが、スコアは非常に低いものとなるでしょう。
ゲームのクリアを目指すのか、ハイスコアを目指すのかで遊び方が変わってきます。



# ゲームを始める前に

ディスクの枚数

■ゲームディスク………………………………1枚
■ユーザーディスクメーカー…………………1枚
■デモディスク…………………………………2枚
■その他ユーザーディスクとして
　市販のディスケットを一枚用意してください。

## ■起動方法

ドライブAにデモディスクAを、ドライブBに作成したユーザーディスクを挿入し電源をいれて下さい。起動した後は画面のメッセージに従い、ディスクの入れ替えを行って下さい。ユーザーディスクを作成していない方は下記の説明に従い、ユーザーディスクを作成して下さい。

まずユーザーメーカーディスクをドライブAに挿入し、次にユーザーディスクにする生ディスクをBドライブに挿入した後、リセットをかけて下さい。そのあとは、画面のメッセージに従って下さい。

注意

**指示と違うディスクをドライブに入れたりするとディスクを破損する恐れがあります。十分気をつけて操作して下さい。**

## ■マニュアルプロテクトの入力

ゲームディスクを起動させるとメッセージが表示されますので、それに従い指定されたマニュアルのページに掲載されているキャラクターを入力して RETURN キーを押して下さい。誤入力をした時には BS キーで訂正することが出来ます。

マウス操作の方はカーソルでキャラクターを選択し、左クリックで決定して下さい。



# 操作説明

## ■ゲームの始め方

ゲームを起動させると、10人のキャラクターとマニュアルのページが表示されます。マニュアルの該当ページに載っているのと同じ順序で、キャラクター番号を並べて下さい。間違ったキャラクターを選択すると最初からやり直しとなります。
正しいキャラクターを入力すると

N）ew game.
C）ountinue.

と表示されますので、新しくゲームをする方はNを、前回からの続きをされる方はCを入力してください。

### Nを入力すると

Input your name.

と表示が出ますので、8文字以内のアルファベットで名前を入力して下さい。入力ミスは BS で修正出来ます。入力が終わったら RETURN を押して下さい。
すると

M）ale
F）emale

と表示されますので、性別を選択し、RETURN を入力して下さい。
以上の事が終了するとゲームスタートとなります。

### Cを入力すると

前回のゲームを終了した時点から始まります。

## ■操作説明

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2（テンキー） | 左下移動 | 6（テンキー） | 右下移動 |
| 4（テンキー） | 左下移動 | 8（テンキー） | 右上移動 |
| | | 5（テンキー） | 千里眼<br>（詳細は魔法の項を参照して下さい）の使用開始、終了 |

システムコマンドで移動方向は1、3、7、9に変更できます。
（マウスでの操作は、画面左下の矢印を左クリック）

**スペースキー**

アイテムを拾った時、仲間が増えた時にメッセージが表示され、ゲームが一時中止の状態になります。その状態を解除し、通常状態に戻ります。（マウスは右または左にクリック。）

**数字キー**（テンキーではない）

そのキャラクターの移動を停止します。移動停止となったキャラクターは名前が青色表示されます。（マウスでは、キャラクター名を左クリック。）

**Shift** + **数字キー**（テンキーではない。）

その番号に登録されているキャクターのステータスをみることが出来ます。（マウスは、キャラクター名を右クリック。）

# 画面説明

## コマンド取扱説明

コマンドを使用するためには、まず使用するコマンドが〈ON〉になっているか確認します。使用するコマンドが〈OFF〉状態なら、そのコマンドは使用出来ません。〈ON〉、〈OFF〉の状態はコマンドの色で識別出来ます。

操作は以下のとおりです。

| | | | |
|---|---|---|---|
| F 1 | 又は | Z | ：ユーズアイテム |
| F 2 | 又は | X | ：キルフレンド |
| F 3 | 又は | C | ：ミート |
| F 4 | 又は | W | ：パス |
| F 6 | 又は | NFER | ：アンドゥ |
| F10 | 又は | ␣ | ：システム |

（マウスの方は画面内のアイコンを左クリック）

**①ユーズアイテム（USE ITEM）**

アイテム選択のコマンドです。ユーズアイテムを〈ON〉にした後、アイテムを使用させたいキャラクターの番号を押して、キャラクターを選択して下さい。（但し、テンキーではキャラクターの選択は出来ません。）抜けるときはESCキーです。

**②キルフレンド（KILL FRIEND）**

仲間として必要のなくなったキャラクターを消去します。キルフレンドを〈ON〉にした後、消去したいキャラクターの番号を入力してキャラクターを選択して下さい。消去されたキャラクターが所有していた武器、防具、指輪もキャラクターと共に消去されてしまいます。

**③ミート（MEET）**

近くの安全地帯にパーティーメンバーを集合整列させます。画面外に飛散らばっているキャラクターも集められます。 詳しくは魔法の項を参照して下さい。

**④パス（PASS）**

パーティーの行動を1回抜かすコマンドです。 1ターン何もしたくない時に使用します。このコマンドは常に〈ON〉状態ですので、F 4キーの入力で実行されます。

**⑤アンドゥ（UNDO）**

パーティーメンバーの一人が死亡した時まで戻ります。詳細は魔法の項を参照して下さい。

**⑥システム（SYSTEM）**

システムは、以下の項目に別れています。それぞれの項目に別れています。それぞれの項目内容は、キー入力もしくはマウスで決定します。

●END OR FINISH

ゲーム終了コマンドです。

E）ND

現在のデーターをセーブ後終了します。

F）INISH

そのゲームを放棄して終了となります。

● C）ONTROL

移動操作キーを、で変更します。

通常では

**[2]（テンキー）　左下移動　[6]（テンキー）　右下移動**
**[4]（テンキー）　左下移動　[8]（テンキー）　右上移動**

このような状態ですが、

**[1]（テンキー）　左下移動　[3]（テンキー）　右下移動**
**[7]（テンキー）　左下移動　[9]（テンキー）　右上移動**

に変更できます。

● S）PEED

ゲーム中の速度を変更するコマンドです。

を選択できます。

## ゲームメイン画面

中央画面がそれです。普段は統率者を中心にスクロールします。

## レーダー

画面左上にあります。パーティーキャラクターの位置を表示します。統率者が常にレーダーの中心となります。




| GOLD | KEY | FOOD | FLOOR |
|---|---|---|---|
| パーティーの所有ゴールドがゲームクリア、ゲームオーバーとなった時のスコアとなります。 | 塔内迷宮の閉扉を開くのに使用します。一つの閉扉を開ける度に一つの鍵を消費します。 | H.P.及び、M.P.がキャラクター最大値を下回っている時は、一ターンにつき１ポイントずつ双方とも回復していきます。 | 現在パーティーの位置する階層を表しています。 |



# ゲームの説明

### パーティー所有アイテム

統率者は初期状態で、武器、鎧、楯の他にエリクサー 、クリスタル オブ ルール、クリスタル オブ フリーを所持しています。エリクサーは個人所有ではなくパーティー所有アイテムとして所持しています。アイテムは最大で20個まで所持することが出来ます。

### アイテムの使い方

アイテムを使用するときは、ユーズアイテムを〈ON〉にした後アイテムを使用させたいキャラクターの番号を押し、パーティーアイテムウィンドーを開き、使用するアイテムが登録されているアルファベット番号を押して下さい。武器、鎧、指輪等の所持品を交換する時も同様の操作で変更できます。

### 戦闘方法

パーティーのキャラクターが敵モンスターと隣接した場合、そのキャラクターとモンスターは戦闘になります。魔法使いはモンスターが画面内に現れると、魔法を使用し攻撃します。ただし、M.P. が残っていなければ魔法は使用出来ません。



### パーティー取捨

手に入れたアイテムは捨てることが出来ません。また、一度仲間になったキャラクターは死ぬまでパーティーから離れません。アイテムや魔法を使うことによりアイテムを捨てたり、パーティーメンバーをパーティーからはずすことが出来ます。

### ゲームマップ

塔内階層は全28階、1、27、28面は固定マップですが2面以降26面までのマップは、ユーザーディスクメーカーでユーザーディスクを作成したときに、ストックされているマップの中から、ランダムで選択されます。

### 使用可能な武器防具

戦士の持てない武器や鎧が結構ありますが、これは最初に装備しているものより攻撃力、防御力の劣るものは装備しないようにしているからです。

**魔法の使用**

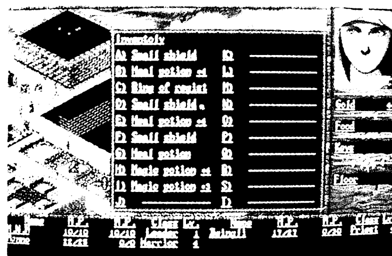
パーティーメンバーの魔法使い、僧侶は状況に応じて魔法を使用します。プレイヤーから魔法の使用指定は出来ません。

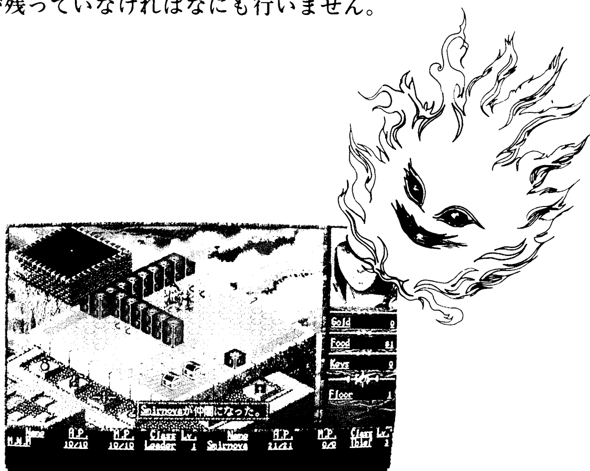
**仲間**

塔内迷宮には、プレイヤーの仲間となり冒険の手助けをしてくれるキャラクターがいます。統率者を仲間にしたいキャラクターに接触させるとそのキャラクター名が画面中央に表示され、画面下のパーティーメンバーが登録されている最後尾の位置に登録されます。但し、すでにパーティーメンバーが８人のときは、仲間には加えられません。また、仲間となるキャラクターは通常、安全地帯に配置されています。

**戦闘方法**

パーティー内のキャラクターと敵モンスターが隣接地点で接触した場合、そのキャラクターとそのモンスターは戦闘となります。キャラクターがモンスターを攻撃するときは、モンスターのいる方向に移動し体当たりしてください。移動を停止していてもモンスターと接触していれば、攻撃します。魔法使いは敵モンスターが画面内に現れると、自動的に魔法攻撃を行います。僧侶はパーティー内に傷ついているものをみつけると、自動的に傷を治します。死者が出た時は、僧侶が死者の隣接したところに居れば、"蘇生"の魔法をかけ、死者を蘇らせます。ただし、魔法使い、僧侶、共に魔法をかけられるだけのM. P. が残っていなければなにも行いません。



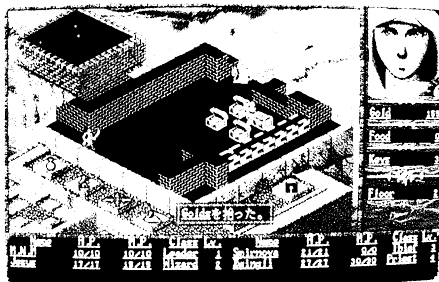






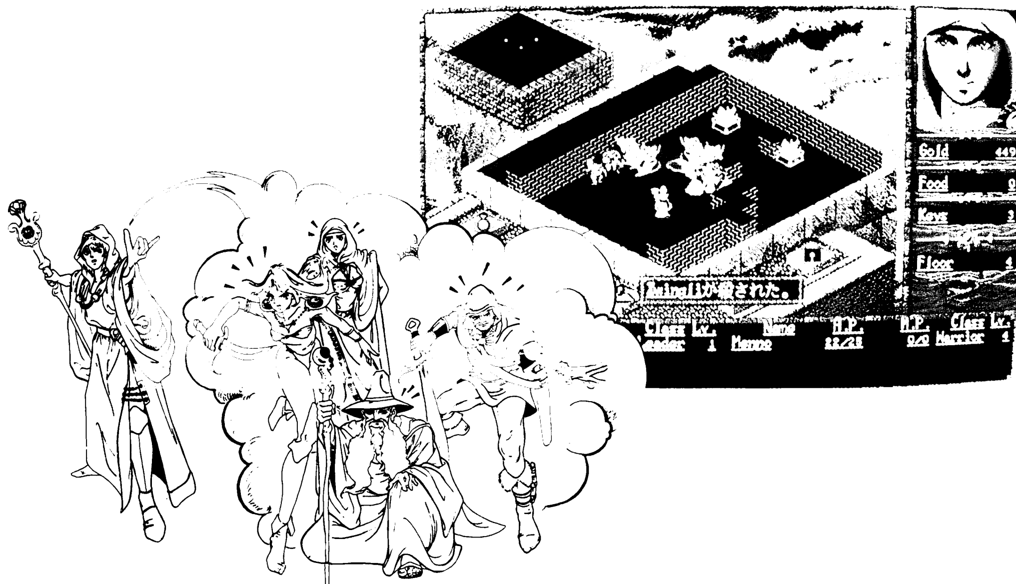

### 宝の獲得

パーティー内キャラクターの一人が宝箱に接触すれば、中の宝を手に入れられます。ただし、パーティー所有アイテム数が、20に達していると、GOLD、KEY、FOOD 以外のアイテムは手に入れられません。




### 死者の扱い

パーティー内のキャラクターの一人が戦闘によって死亡するか、キルフレンドで消去するとその不幸なキャラクターの家族に慰謝料として、その時の所持金の一割を支払わなくてはなりません。戦闘により死亡したキャラクターはその場で、石のようになります。M. P. が10以上ある僧侶が接触すれば、復活します。キルフレンドで殺したキャラクターは消滅し僧侶では復活させられません。



### 装備品の変更

装備品の変更をするときは、ユーズアイテムの説明にそって同じ動作を行って下さい。変更された装備品は、変更した装備品がおさまっていたところにストックされます。

### パーティー所有アイテム

各キャラクター個人が所持している武器や鎧等のアイテムではなく、パーティーの共動所有しているアイテムです。最大で20個まで所有出来ます。パーティーが所有しているアイテムは捨てることが出来ません。

### 安全地帯

塔内迷宮の各階には幾つかの安全地帯があります。ミートで集合する場所、仲間のいる場所、キャラクターの面初めにいる場所等がそれです。安全地帯にモンスターは入ってこられません。

### モンスター

モンスターは燃え盛る炎の中から生まれてきます。この炎の巣を破壊しない限り、モンスターは増え続けます。この炎の巣は統率者でなければ破壊できません。

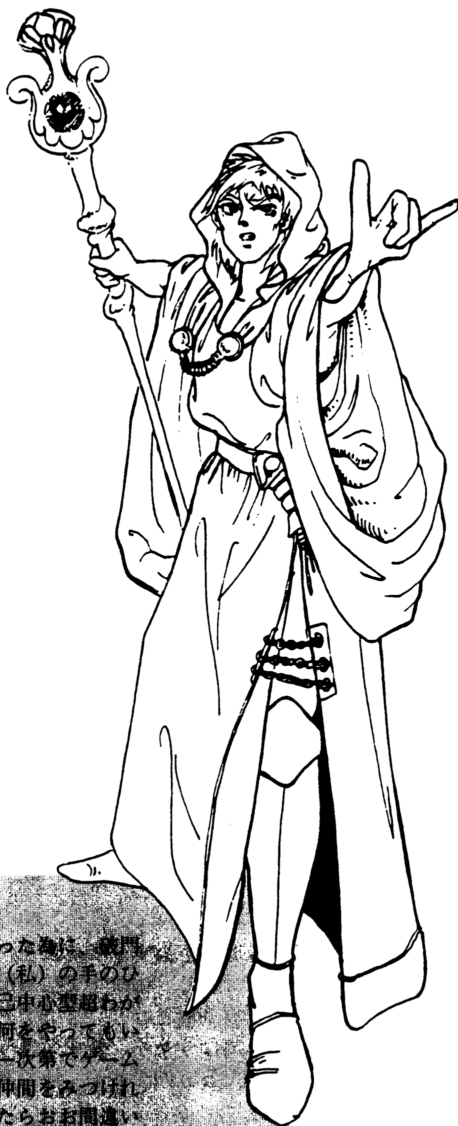


### 仲間に対する報酬

最後の大ボスである魔王を倒すとゲームクリアとなり、所有金額がスコアとなりますが、その前に仲間に対して、報酬を支払わなくてはなりません。報酬を払った後の残金が統率者個人の所有金額となり、スコアとなります。仲間に払う報酬は仲間と統率者のレベル差により異なります。統率者ほうが仲間に較べ圧倒的にレベルが高いのであれば、報酬も微々たるものですが、逆であれば助っ人料は高いものとなります。



# 職業説明　……人物紹介





## 統率者（Leader）

自分に都合の良い魔法しか、おぼえなかった為に、破門されたくらいですから、世界の愚民共は俺（私）の手のひらの上で踊っている、という思考回路の自己中心型超わがまま人間です。おまけに主人公ですので、何をやってもいいのです。それは、意味を返せばプレイヤー次第でゲームは決まるということです。レベルをあげて仲間をみつければ、こんなゲームはクリア出来る、と思ったらおお間違いです！そんな甘い考えでは、すぐに死ぬのがオチでしょう。各職業の仲間や出てくるアイテムの効果を理解しなければ、このゲームはクリア出来ません。これが最高の助言です。



## 戦　士
## (男：Warrior／女：Fighter)

攻撃力、防御力に優れ、接近戦において実力を発揮します。武器防具も良質の優れたものを使用できるため、パーティーの中では統率者を守る最高の盾となるでしょう。

初期に仲間にした戦士を育ててゆくのもいいですが、それより高いレベルの戦士を見付けた場合、統率者であるあなたはどうしますか？



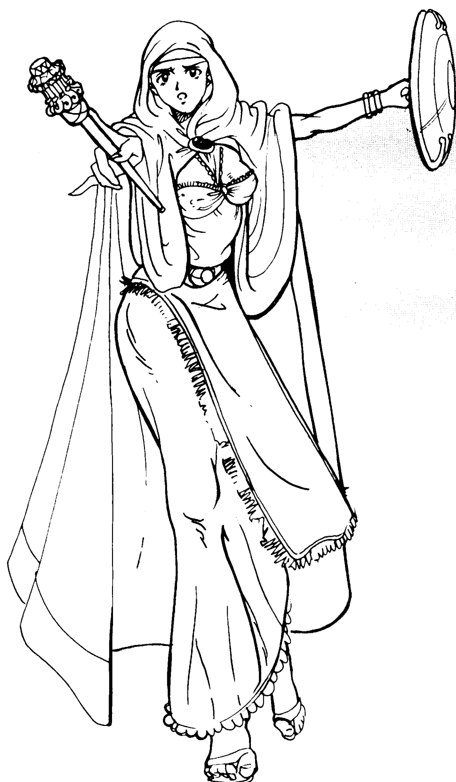
## 盗　賊(男：Robber／女：Thief)

攻撃力、防御力は並の並。装備品だってそこそこの物しかつけられません。魔法を使う事も出来ません。

階段から突き落としてやりたくなるような役立たずですが、役立たずにも５分の魂、と昔からいわれるように他のものにはない能力をもっています。その能力とは、カギがなくても扉を開けられることです。

カギが沢山あれば、ただの用無しに思えませんが、元手が掛からず扉を開けてくれる、というのは少しは魅力的ではありませんか？





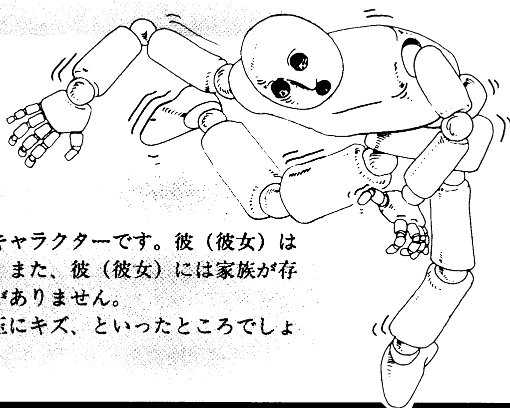
## 僧侶（男：Priest／女：Nun）

攻撃力、防御力は戦士の次に優れているため、僧侶というより修道僧といった感じでしょうか。しかし、彼等の利点はそのようなことではなく、パーティー内の死傷者の回復を行う、〝治療〟と〝蘇生〟の魔法を使用出来ることです。普段は後方に控えさせておき、パーティー内の救急箱として使用することをお勧めします。しかし、これも使い古びたものより、新しく中身の豊富なものの方がいいとは思いませんか？



## 魔術師（男：Wizard／女：Witch）

使用出来る武器防具がほとんど無い事もあり、攻撃力は蚊が刺す程度、防御力に至っては金魚すくいの紙網も同然です。しかし、彼等の利点は武器を奮って敵を撃ち倒すことではなく、名前の主張どうり魔法を使って後方より敵を迎撃することにあります。彼等の駆使する〝炎嵐〟もしくは〝凍結〟の魔法は、パーティーにとっても心強い援護となるでしょう。そう考えれば、彼等もパーティーに加えた方が得策というものでしょう。



## 奴　隷（Slave）

あることを行うと、パーティーの下僕となるキャラクターです。彼（彼女）はどのような武器防具も装備することが出来ます。また、彼（彼女）には家族が存在しませんので、殺しても慰謝料を支払う必要がありません。

統率者に忠実な下僕ですが、とても弱いのが玉にキズ、といったところでしょうか。

# 魔法リスト

| View | 千里眼 |
| --- | --- |
| 消費 M. P. | 1 |
| 効果範囲 | 統率者を起点とする。 |
| 魔法説明 | 時間を止めて視界範囲を移動させる魔法です。統率者のいる階ならばM.P.の続く限り、どこまでも見渡す事が出来ます。この魔法を使用している限りゲームは進行しません。 |



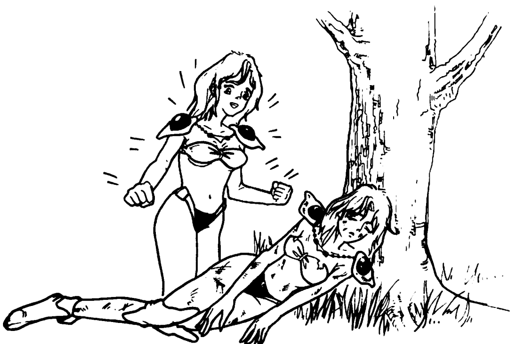
## ■統率者魔法

| Meet | 集合 |
| --- | --- |
| 消費 M. P. | 10 |
| 効果範囲 | 制限なし。 |
| 魔法説明 | 全メンバーを一番近くの安全地帯に集合させます(移動停止中のキャラクターはこの効果から免れます)。これこそまさに統率者のための魔法です。どこで何をしていようとパーティーの愚民は統率者に従わねばならないのです。逃亡防止魔法という説も………… |





| Kill frind | 抹殺 |
| --- | --- |
| 消費 M.P. | 10 |
| 効果範囲 | 制限なし。 |
| 魔法説明 | 仲間の一人を、死体も残さず抹殺してしまう便利な魔法です。普通の戦闘で死亡した場合には、死体が残り僧侶の魔法によって復活することが出来ますが、この魔法で殺されたキャラクターは永遠に蘇ることが出来ません。パーティーのメンバーにとって一番の恐怖は、この魔法かも知れません。 |

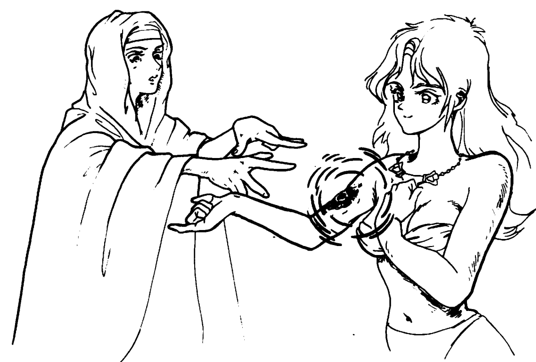


| Undo | 取消 |
| --- | --- |
| 消費 M.P. | 20 |
| 効果範囲 | 制限なし。 |
| 魔法説明 | この魔法の効果を一言で表すなら、過去に戻れる魔法、という意味です。但し、この魔法を使うには前準備をしなくてはなりません。まず、統率者が Kill friend の魔法を使用し、仲間の一人を抹殺します。すると、UNDO コマンドが〈ON〉となり、以上で準備は完了します。そして、この魔法の具体的な効果ですが、UNDO を使用すると Kill friend で仲間を抹殺する寸前の状態まで戻ります。良く言えば、未来を見ることの出来るありがたい魔法なのです。(一度〈ON〉になった UNDO コマンドは、あるアイテムを使用しない限り〈OFF〉には戻りません。) |

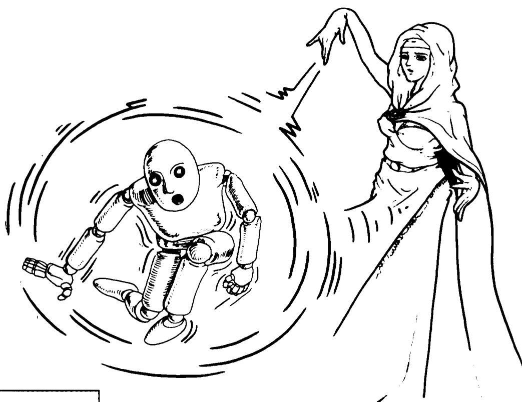
統率者（女） 戦士（男） 統率者（男）



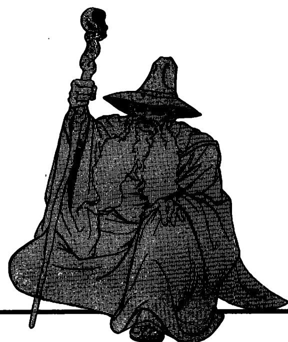
# ■僧侶魔法



| Heal | 治療 |
|---|---|
| 消費 M.P. | 3 |
| 効果範囲 | 表示画面内に術者と被術者が存在すること。 |
| 魔法説明 | 怪我人のH.P.を、(1～8)×術者のレベル分回復させます。神の偉大な奇跡は皆に公平に、その恩恵を与えてくれるのです。 |



| Raise | 蘇生 |
|---|---|
| 消費 M. P. | 10 |
| 効果範囲 | 術者と被術者の接触 |
| 魔法説明 | 死体に生命を吹き込む魔法です。被術者がどのような者であろうとも、仲間である限りは蘇らせてくれます。 |



## ■魔術師魔法



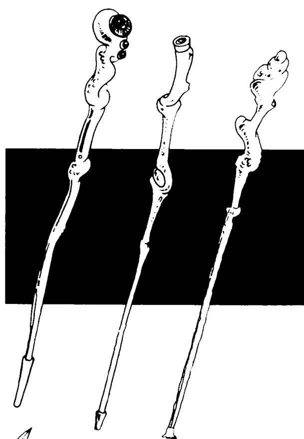
| Ice | 凍結 |
|---|---|
| 消費 M. P. | 3 |
| 効果範囲 | 表示画面内に術者と被術者が存在すること。 |
| 魔法説明 | この魔法の被術者は、その場で凍りつき行動不能となってしまいます。凍りついた者は、蹴られようが殴られようが解凍時間がくるまでは、何も出来ません。 |



| Fire storm | 炎嵐 |
|---|---|
| 消費 M.P. | 20 |
| 効果範囲 | 表示画面内に術者と被術者が存在すること。 |
| 魔法説明 | 魔術師がその存在を最も誇示出来る魔法です。この魔法は被術者に炎をかけるだけでなく、被術者の隣接した位置にいるものにも炎を燃え移らせ、炎を拡げていきます。しかも、味方には炎の効果を及ぼさない、という優れた魔法です。 |

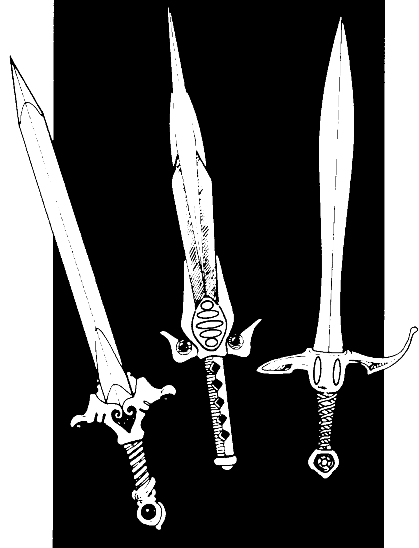


# アイテム



## Rod

統率者、魔術師、僧侶が使用できる武器です。日本語に訳せば「棒」ですので武器としては、非常に貧弱なものです。





## Dagger

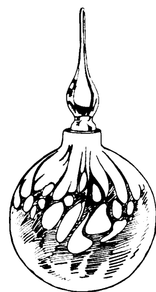
僧侶と盗賊の使用出来る武器です。強さは、Rodよりはマシといった程度です。

## Sword

戦士のみが使用出来る武器で、その威力もDaggerやRodと比較して遙に勝りますが、戦士の持つ武器の中では一番打撃力の低い物ですので、早々にもっと良い武器と交換することをお勧めします。







## Elixer

このアイテムは統率者のみ使用出来ます。パーティーが所有していると、統率者が死亡したとき自動的に消費され、H.P.、M.P.が全快状態で復活します。

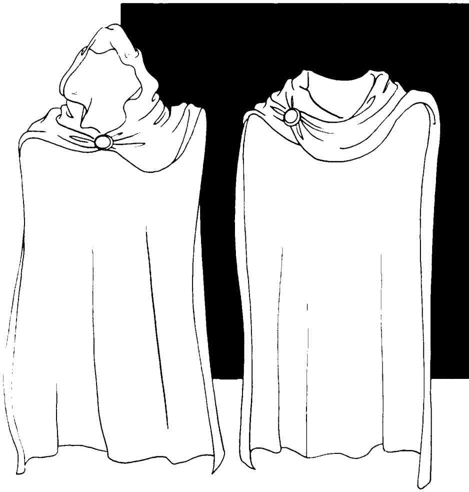
## Heal Potion

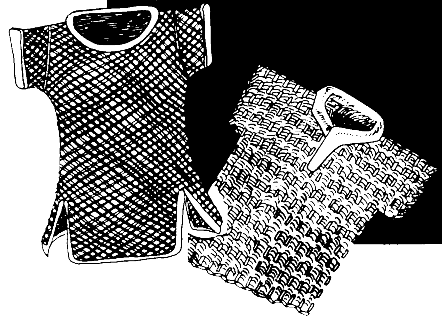
H.P.を（1～8）×使用者のレベル分回復します。パーティーのメンバーなら誰でも使用出来ます。

## Magic potion

M.P.を（1～8）×使用者のレベル分回復します。パーティーのメンバーなら誰でも使用出来ますが、戦士や盗賊には使用させる必要はないでしょう。M.P.は食料とこれでしか回復する手段がありませんので、重宝されるアイテムです。

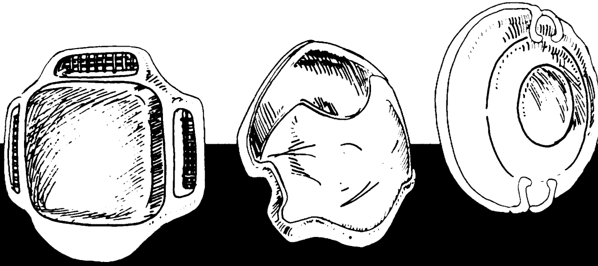
**Robe** いわゆる外套です。防御力は…………。





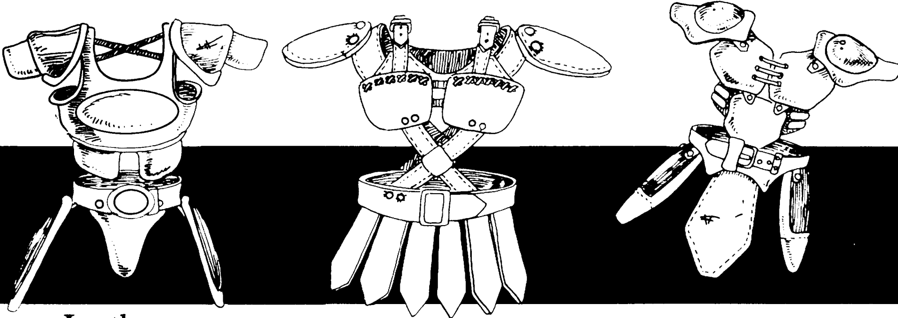
**Chain mall**

戦士のみ着用出来る鎧です。パーティーの盾となるべき戦士が着用する鎧としては、やや役不足といった感じでしょうか。



**Small Shield**

魔術師以外が装着できる、一番防御力の弱い盾です。

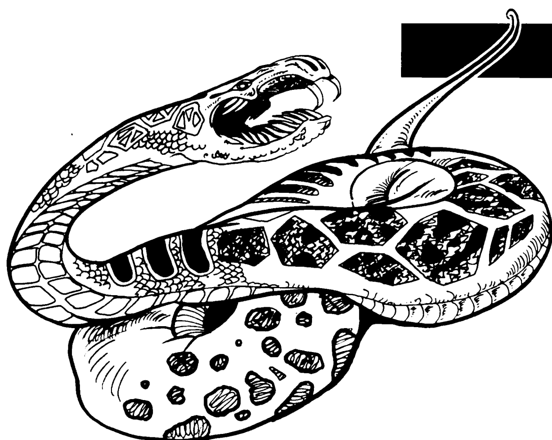


**Leather**

僧侶と盗賊が着用する鎧です。非戦闘員が着用する鎧にしては、そこそこの防御力を備えています。

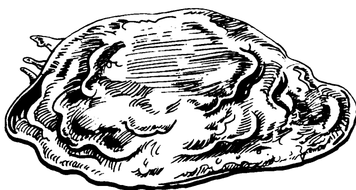


# モンスター



## VIPER

塔の中で死んでいった挑戦者達の腐肉を食べている大蛇です。モンスターの中では雑魚の部類に入ります。



## JELLY

一見してわかる通り、ぶよぶよの塊が地を這っているような怪物です。全く強くありませんので、パーティーのレベルアップの為にせいぜい役立ってもらいましょう。



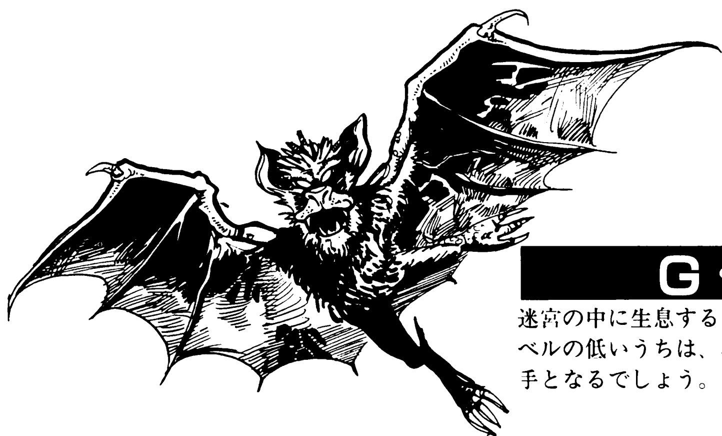
## PHANTOM

この塔に入って帰還出来なかった者達の怨念が具現化したものでしょうか。実体が不確定なせいか、塔の下層にいる者達にとっては、手ごわい相手となるでしょう。



## SKELTON

VIPERに肉を食われ、残った骨がモンスターとして蘇ったものです。所詮は骨ですのでさほど強くありません。



## G・BAT

迷宮の中に生息する巨大な吸血コウモリです。レベルの低いうちは、パーティーにとって手強い相手となるでしょう。





## WISP

攻撃を受けると分裂するモンスターです。やたらと増殖するので非常にやっかいな存在となりうるでしょう。最も増殖させて経験値稼ぎのカモにするという手もありますが………

## GOLDON

人が苦労して集めたGOLDを、ひょいひょい盗んでいきあまつさえ攻撃も加えてくる、という思わずディスプレイを叩きたくなるようなモンスターです。GOLDを盗まれない内に一撃で倒すか、逃げだすのが良いでしょう。



# こんな時どうするか？

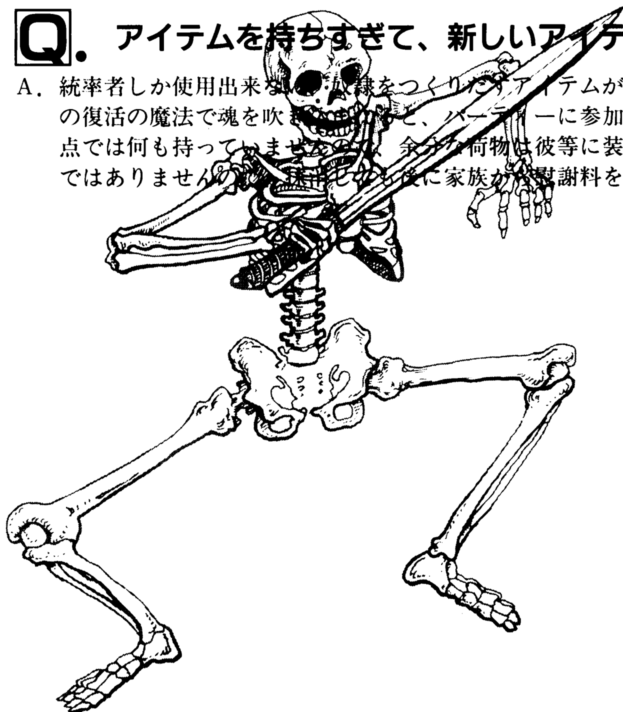
## Q. 敵が強すぎてすぐに死んでしまう

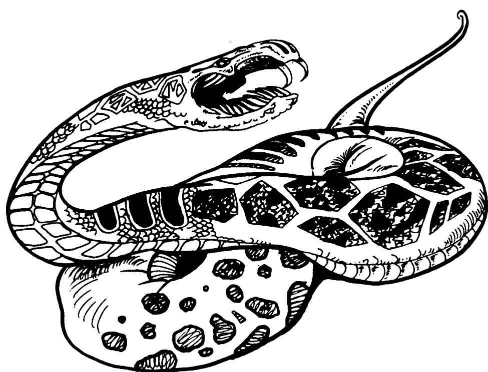
A．統率者の戦闘能力は戦士や僧侶と比較すると、皆無に等しいので真正面から怪物と戦うとすぐに死んでしまいます。まずは仲間を集めてパーティーを構成して下さい。特に僧侶と魔術師は絶対に仲間にして下さい。次に怪物との戦い方ですが、まずは怪物がどこにどれくらいいるのかを千里眼を使用して確認します。怪物の戦力が分かったらそれに対してどのような陣形で戦いを挑むのが、味方の損害が最小になるか考えます。それらを考えたうえで戦えば負けません。以下に具体的なやりかたを記述します。

僧侶と魔術師は画面内にいないと援護活動をしてくれないので、画面端の怪物から攻撃を受けない場所に置き、行動を停止させ援護要員として使用しています。戦士は怪物の近くで移動を停止させおとりとして使用し、怪物が戦士に群がっている間に統率者が怪物の巣を破壊していきます。怪物の巣は、怪物を産むのに比例して破壊したときの経験点が減少していきますので、早めに破壊して下さい。

## Q. アイテムを持ちすぎて、新しいアイテムが拾えない

A．統率者しか使用出来ない、奴隷をつくりだすアイテムがあります。つくられた奴隷は僧侶の復活の魔法で魂を吹きこまれると、パーティーに参加します。彼等はつくりだされた時点では何も持っていませんので、余分な荷物は彼等に装備させましょう。また彼等は仲間ではありませんので、抹消しても後に家族から慰謝料を取られることもありません。





| | |
|---|---|
| アーキテクチャー | 市川　幹人 |
| ゲームデザイナー | 市川　幹人<br>岸本　明子 |
| グラフィックデザイナー | 和田　浩司<br>古代　彩乃<br>広瀬　由美子<br>池田　恵<br>舘向　博樹 |
| ミュージックコンポーザー | 古代　祐三<br>川島　基弘<br>依田　彰子 |
| ミュージックプロデューサー | 古代　祐三 |
| エフェクトメーカー | 古代　祐三 |
| プログラマー | 市川幹人<br>伊藤　忠<br>丸山　武志 |
| アドバイザー | 伊藤　忠<br>伊藤　正道<br>清水　順<br>田中　雄<br>河端　哲也<br>丸山　武志 |
| マニュアルライター | 岸本　明子<br>栗原　宏明 |
| イメージイラストレーター | 佐伯　嘉宣 |
| セールスデヴェロッパー | 箕浦　学<br>栗原　宏明<br>市川　幹人 |
| プロデューサー | 市川　幹人 |



# ユーザーサポート

●「GAGE」の内容に関するご質問・ヒント等は、お電話では一切受付ておりません。
●ご質問のある方は、必ず手紙にて下記のTAKERU事務局までお送り下さい。(なるべく具体的に、わかりやすくお願いします。)
●製作ソフトハウスと調査の上でご返答致しますので、1週間から10日間程の期間は予めご了承下さい。
●「GAGE」に関するご意見、ご感想等もドンドンお送り下さい！

異常が発生する場合は、ソフト一式（4枚全部とユーザーディスク）に「ソフトウェア検査修理依頼票（必要事項を全てご記入下さい。)」を添えて、TAKERU事務局までお送り下さい。
(注1)
特に以下の点は漏れなくご記入下さい。
＊住所、氏名（振り仮名)、電話番号
＊「トラブル状況」欄の、ソフトがどの部分でどのようにおかしくなるのかを詳しく。
＊「システム構成」欄の、機種名
(注2)
ユーザーディスクを使用した時にでる異常の場合は、必ずユーザーディスクを添えて下さい。
TAKERU事務局に到着次第、調査し、後日お返事致します。その際、場合によりましては、1週間程お預かりさせていただくことがあるかと存じますが、予めご了承下さい。
なお、お客様のミスによりソフトを破損した場合は、有料で修理いたします。(3000円)、ソフト一式（4枚全部とユーザーディスク）に「ソフトウェア検査修理依頼票（必要事項を全てご記入下さい。)」を添えて、TAKERU事務局までお送り下さい。3000円はソフトとは別に、現金書留でTAKERU事務局までお送り下さい。現金書留には、「GAGE修理代」と記したメモをご同封下さい。


ブラザー工業株式会社　TAKERU事務局
〒467　名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
052-824-2493


＊受付時間　平日　9：00～12：00
13：00～18：00
(これ以外はテレフォンサービス)




■開発　M.N.M *Software*　　TEL 0423-60-3084
〒183　東京都府中市本宿町２－３－１カネヒチビル

■販売　ブラザー工業株式会社　TEL 052-824-2493
〒467　名古屋市瑞穂区苗代町２－１　TAKERU 事務局